Universidade do Contestado - UnC

APOSTILA DE XADREZ

xadrez básico

PROFESSOR: LUÍS ABEL O. SANTOS

1 – HISTÓRICO:

As Origens do Xadrez

As verdadeiras origens do xadrez estão encobertas pelas brumas da pré-história. Isso é bom. Permite-nos dizer qualquer coisa que quisermos sobre como o jogo começou sem medo de cairmos em contradição. O xadrez, ou um jogo muito parecido com ele, originou-se no norte da Índia por volta de 600 d.C. e, finalmente, migrou para Europa através da China e da Pérsia (atual Irã). O antigo jogo baseava -se na estrutura dos exércitos da Índia e de fato era passatempo para os governantes.

Não há dúvida de que este jogo, então chamado *chaturanga*, era muito parecido com o atual xadrez. Utilizava-se um tabuleiro oito por oito com seis tipos diferentes de peças. Algumas pessoas acham que originalmente talvez envolvesse o uso de dados, os quais determinavam qual a peça a ser movida e assim por diante. Essa especulação parece basear-se em pouco mais do que a coincidência de haver seis tipos de peças e seis números nos dados. É bem mais provável que os governantes preferissem em que pudessem exercitar pleno controle sobre seus exércitos, assim como fariam no campo de batalha.

O exército indiano era conduzido pelo rajá (rei) e seu conselheiro-chefe, o mantri, às vezes chamado de vizir. O exército era representado pela infantaria, cavalaria, carros de guerra e elefantes. É claro que não se pode passar o tempo todo fazendo guerra, portanto, deve ter sido divertido para a realeza indiana fingir que estava travando uma guerra quando não estava engajada numa batalha de verdade.

Na época em que o jogo chegou à Europa, havia consideravelmente mudado e continuou a mudar até o final do século XV. As mudanças basicamente alteraram o jogo a fim de torná-lo mais familiar para os europeus. O rajá virou rei, o mantri virou dama, a infantaria, peões; a cavalaria, cavalos; os carros de guerra, as torres; e os elefantes, os bispos (nota: em chinês, a pronúncia da palavra "bispo" é a mesma da palavra "elefante", que é uma coincidência e tanto). O jogo permaneceu essencialmente estável desde aquele tempo. Nos dias de hoje, o xadrez é jogado no mundo inteiro com as mesmas regras sob o controle de Fédération Internationale des Échecs (FIDE), a denominação francesa para a Federação Internacional de Xadrez.

(www.clubedexadrez.com.br)

A Lenda de Sissa

Certa vez um sultão que vivia extremamente aborrecido ordenou que se organizasse um concurso, em que seus súditos apresentariam inventos para tentar distraí-lo.
O vencedor do concurso poderia fazer qualquer pedido ao sultão, certo de que seria atendido. Estava de passagem pelo reino um sábio de nome Sissa. Apresentou este ao sultão um jogo maravilhoso que acabara de inventar: o xadrez.
Entusiasmado com o jogo, o sultão ofereceu ao sábio a escolha de sua própria recompensa.

- Que teus servos ponham um grão de trigo na primeira casa – disse Sissa – dois na segunda, quatro na terceira, oito na quarta, e assim sucessivamente, dobrando sempre o número de grãos de trigo até a sexagésima quarta casa do tabuleiro.

O sultão concordou com o pedido, pensando que alguns sacos de trigo bastavam para o pagamento. Sua alegria porém durou somente até que seus matemáticos trouxeram os resultados de seus cálculos. O número de grãos de trigo era praticamente impronunciável.
Para recompensar Sissa seria necessário exatamente *18.446.744.073.709.551.615 grãos de trigo. Observando a produção de trigo da época, seria precisos 61.000 anos para o pagamento de Sissa!
Incapaz de recompensar o sábio, o sultão nomeou Sissa Primeiro-Ministro, retirando-se em seguida para meditar, pois o xadrez ensinava a substituir o aborrecimento pela meditação.

(Tirado, Augusto C.S.B., pg 15)

* Este número constitui um exemplo dos chamados números monstruosos. Tente-se avaliar o que ele significa pelo seguinte: para contar de um até esse número (um, dois, três ...) trabalhando 24 horas por dia, e supondo que demorasse só um segundo para cada um dos números consecutivos seriam necessários 58.454.204.609 séculos, isto é, quase sessenta bilhões de séculos. (Becker, Idel. pg 259)

NATUREZA E OBJETIVO DO JOGO DE XADREZ

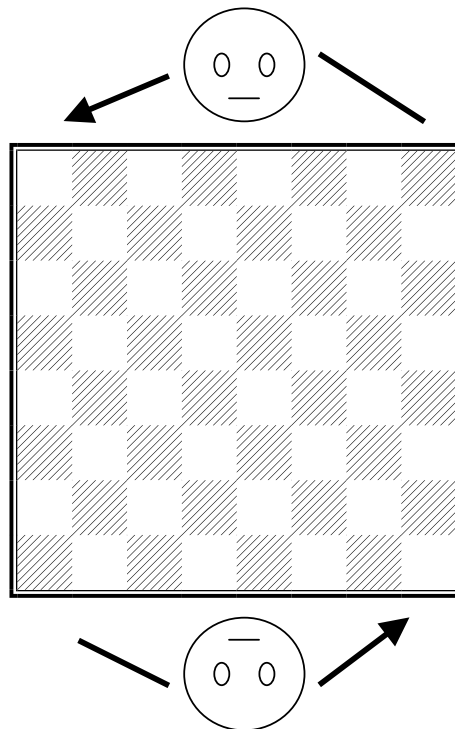
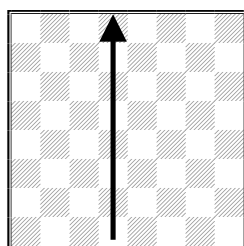
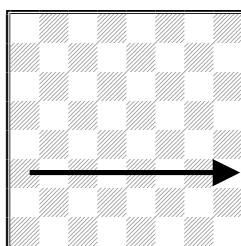
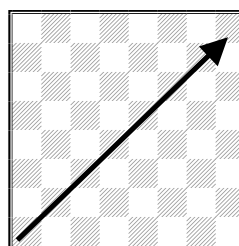
O jogo de xadrez é jogado entre dois adversários, que movimentam peças num tabuleiro quadrado chamado ‘tabuleiro de xadrez’. O objetivo de cada jogador é colocar o Rei adversário ‘sob ataque’, de tal forma que o adversário não tenha lance legal a evitar a ‘captura’de seu Rei no lance seguinte. O jogador a alcançar tal objetivo, ganhou a partida e diz-se, deu ‘mate’no adversário.
Se numa posição nenhum dos jogadores pode dar mate, a partida está empatada.

O Xadrez no Brasil

O Brasil foi oficialmente descoberto em 1500, pelo Almirante Português Pedro Álvares Cabral a 22 de abril, ao avistar o Monte Pascoal. Não se menciona a presença do jogo de xadrez entre os navegantes, nem tampouco nas primeiras explorações realizadas em começos da colonização encetada por Martim Afonso de Souza em 1531; ainda mesmo em 1549, quando os jesuítas chegaram ao novo continente.Com o decorrer do tempo, é admissível que algum espanhol, conhecedor do jogo, já bastante divulgado no Reino da Espanha (Ruy Lopez - 1559 a 1575), tenha, com o domínio espanhol, trazido algumas informações do nobre jogo a estas terras. Certamente, nem o fizeram os invasores franceses ou holandeses, pois na época dessas invasões o jogo do xadrez não tinha maior expressão cultural em seus respectivos países.Porém, tudo permite deduzir que, a partir de 1808, com a vinda de D. João VI e sua corte paro o Rio de Janeiro, o jogo de xadrez já fosse cultivado por nobres e comerciantes, pois grande número de negociantes ingleses se estabelecera nas principais cidades marítimas do Brasil.Como produto do interesse crescente que o jogo já despertava no Brasil, em 1850 é publicado o primeiro livro brasileiro de xadrez. Denominava-se "O Perfeito Jogador de Xadrez ou Manual Completo Deste Jogo", dividida em parte teórica e prática, extraída dos melhores autores. Ordenado pelo Desembargador Henrique Velloso d'Oliveira a obra foi editada por Eduardo e Henrique Laemmert.
Em 1877 é criado no Rio de Janeiro o primeiro Clube de Xadrez junto ao Clube Politécnico, na rua da Constituição, do qual era presidente o Barão de Pirapitinga; Arthur Napoleão era o diretor de sala e o secretário era Joaquim Maria Machado de Assis, o poeta e romancista famoso, que se destacaria na época também como enxadrista e compositor de problemas de xadrez.

(Vasconcellos, F.A. Apontamentos para uma história do xadrez)

2 – TABULEIRO:

Formado por 64 casas (8 x 8), de cores alternadas, geralmente divididas em brancas e pretas. O tabuleiro é colocado de modo que cada jogador fique com a sua primeira casa branca à direita.

O tabuleiro é composto de 8 fileiras, 8 colunas e 26 diagonais

coluna fileira diagonal

- Coluna – seqüência vertical de 8 casas alternadas, brancas e pretas.
- Fileira – seqüência horizontal de 8 casas alternadas, brancas e pretas.
- Diagonal – seqüência de casas da mesma cor, dispostas num mesmo sentido, variando de 2 a 8 casas.

AS CASAS E SEUS NOMES

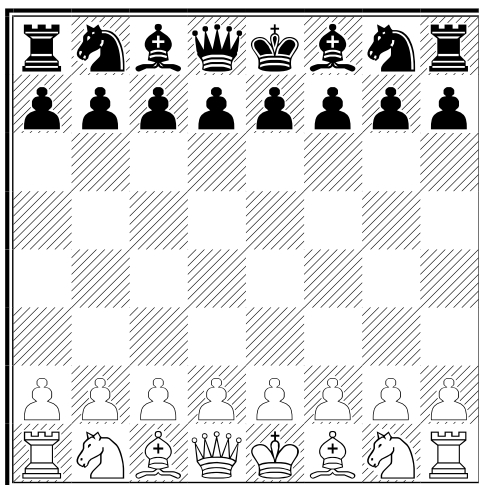
Todas as casas do tabuleiro possuem uma denominação específica que é dado pelo encontro de uma fileira com uma coluna. As colunas recebem letras de **a** até **h** e as fileiras são numeradas de **1** a **8**.

O encontro da coluna **a** com a fileira **1** vai dar origem a casa **a1**.

O encontro da coluna **g** com a fileira **7** vai dar origem a casa **g7**.

E assim por diante, nenhuma casa terá a mesma denominação.

Compare os endereços das casas do tabuleiro com o endereço de sua casa. Primeiro escreve-se o nome da rua e em seguida o número da casa. Para o xadrez é a mesma regra, letra por primeiro e em seguida o número.

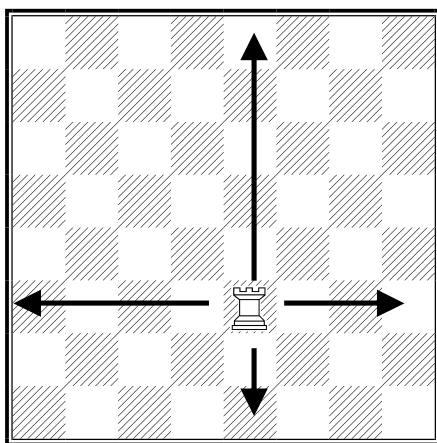
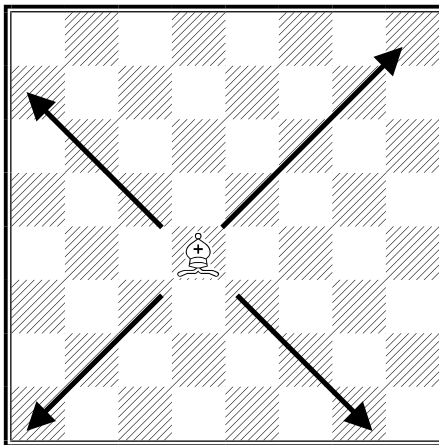
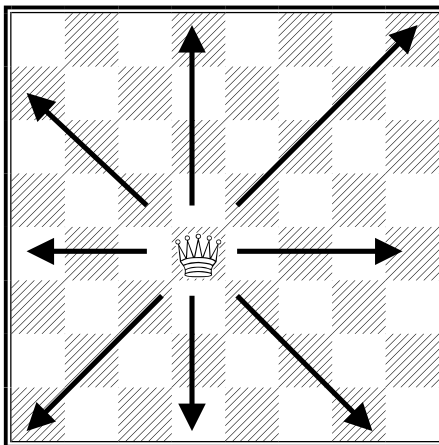
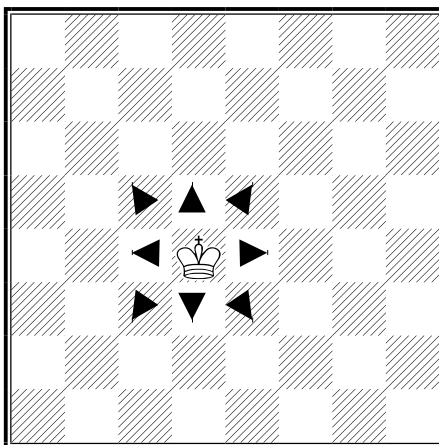
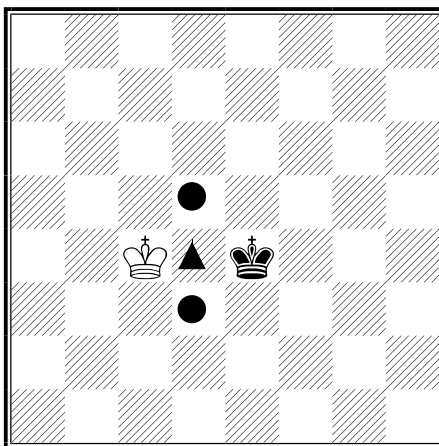
Posição inicial das peças no tabuleiro.

3 – PEÇAS:

No início da partida, um jogador tem 16 peças de cor clara (brancas), o outro tem 16 peças de cor escura (pretas).

As peças brancas sempre fazem o primeiro lance (começa a partida) seguido do lance das peças pretas. É através de um sorteio que os jogadores definem as cores das peças para cada um.

Um rei branco ♔ | Um rei preto ♚
Uma dama branca ♕ | Uma dama preta ♛
Duas torres brancas ♖ | Duas torres pretas ♜
Dois bispos brancos ♗ | Dois bispos pretos ♝
Dois cavalos brancos ♘ | Dois cavalos pretos ♞
Oito peões brancos ♙ | Oito peões pretos ♟

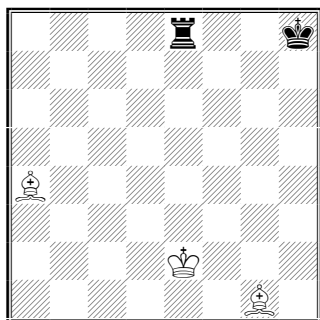
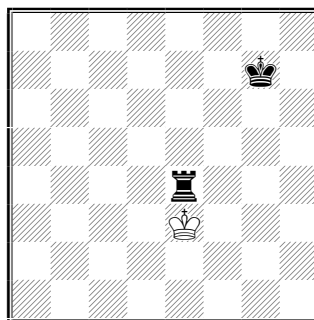
MOVIMENTO DAS PEÇAS

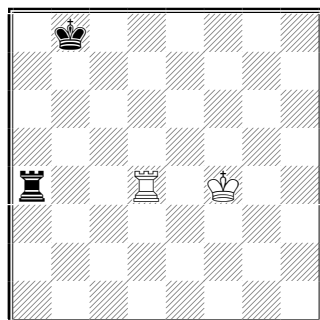
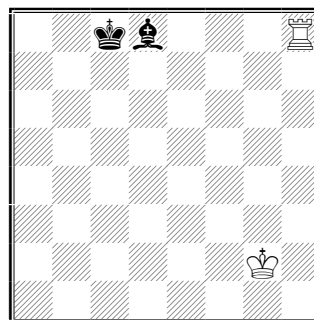
3.1 – TORRE: Move em todas as fileiras e colunas que tiverem relação com a casa onde estiver posicionada, não passa por cima de outra peça, pode avançar e retroceder quantas vezes quiser. Captura exatamente da mesma forma que move. O movimento da torre asemelha-se ao formato de uma cruz (+).

3.2 – BISPO: Move em todas as diagonais que tiverem relação com a casa onde estiver posicionado, não passa por cima de outra peça, pode avançar e retroceder quantas vezes quiser. Captura exatamente da mesma forma que move. O movimento do bispo se asemelha ao formato de um X (X). Ë importante perceber que temos um bispo que andará somente nas diagonais brancas e o outro somente nas diagonais pretas.

3.3 – DAMA: Move em todas as fileiras, colunas e diagonais que tiverem relação com a casa onde estiver posicionada, não passa por cima de outra peça, pode avançar e retroceder quantas vezes quiser. Captura exatamente da mesma forma que move. O movimento da dama é a soma do movimento da torre com o movimento do bispo

3.4 – REI: Move em todas as fileiras, colunas e diagonais que tiverem relação com a casa onde estiver posicionado, mas somente uma casa cada lance, não passa por cima de outra peça, pode avançar e retroceder quantas vezes quiser. Captura exatamente da mesma forma que move. É a peça mais importante do jogo, pois o objetivo do xadrez é aprisionar o Rei. É a única peça que não pode ser capturada durante todo o jogo, portanto permanecerá sempre no tabuleiro.

- Regra da oposição – esta regra vale somente para os Reis, eles nunca poderão em momento algum da partida ficar lado a lado, isto vale tanto para coluna, fileira e diagonal. A posição mais perto que eles podem assumir um com o outro é tendo uma casa de distância entre eles.

Qualquer um dos Reis que tente entrar na casa d3, d4 ou d5 estará violando a regra da oposição, salientando neste caso que a casa d4 (triângulo) é a casa central da oposição, essencial para os mates elementares.

4 - XEQUE , XEQUE MATE E AFOGAMENTO

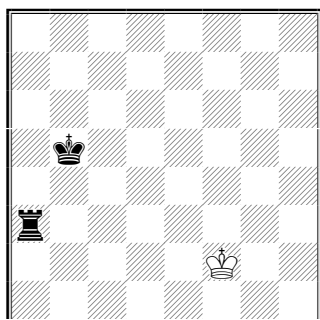
- XEQUE – é todo o ataque sofrido pelo Rei, ou seja, sempre que um dos Reis encontrar-se no raio de ação de uma peça adversária, estará em xeque. Não é permitido deixar o Rei em xeque ou entrar em xeque, portanto no momento em que ocorre deverá ser solucionado imediatamente.

Existem somente três maneiras de solucionar um xeque:

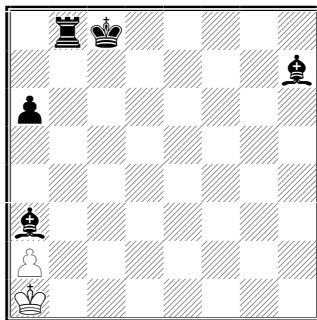
1 – capturar a peça que estiver realizando o ataque, essa captura poderá ser com qualquer peça que estiver em condições de capturar ou com o próprio Rei se ele puder.

o Bispo captura a Torre

o Rei captura a Torre

2 – interpor uma peça entre o Rei e a peça que estiver atacando.

1)

2)

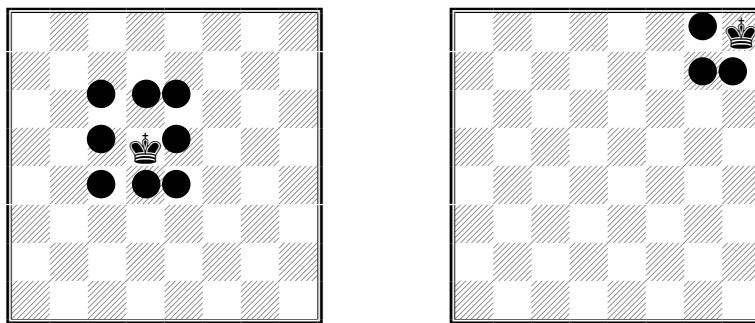
No diagrama 1 a torre branca está bloqueando o xeque da torre preta.
No diagrama 2 o bispo preto está bloqueando o xeque da torre branca.

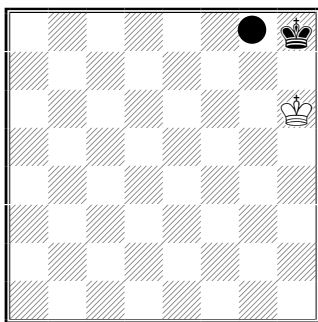
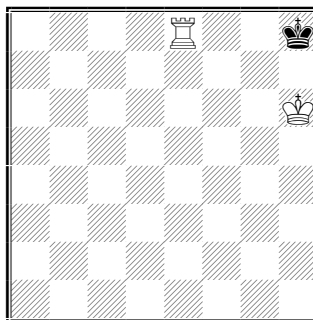
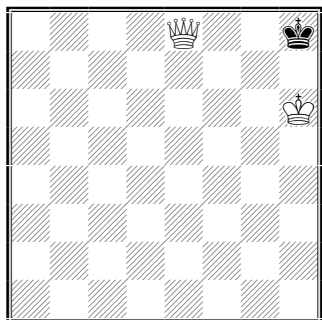
3 – fugir com o Rei da casa atacada

Neste exemplo o Rei branco saiu da terceira fileira indo para a segunda a onde não sofre xeque de peça nenhuma.

- XEQUE MATE – ocorre quando um xeque não pode ser solucionado, ou seja, quando o ataque não pode ser defendido de nenhuma das três maneiras citadas. A partida estará então terminada dando a vitória para o jogador que realizou o xeque-mate.

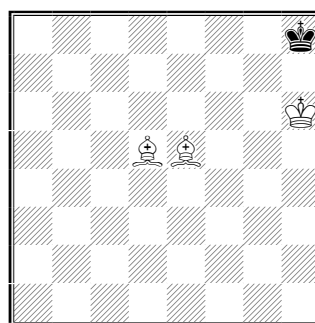
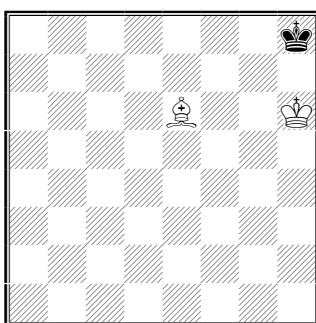
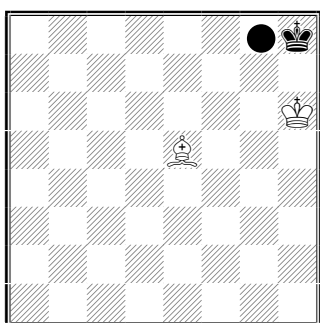
- AFOGAMENTO – ocorre quando o jogador não pode jogar com o Rei para nenhuma casa, não têm peças para jogar ou também não pode jogar com elas e não se encontra em xeque (não está sendo atacado na casa onde se encontra o Rei), ou seja, está impedido de realizar um lance legal mas não está em xeque . A partida estará empatada, pois não ocorreu o xeque-mate.

5 - MATES ELEMENTARES

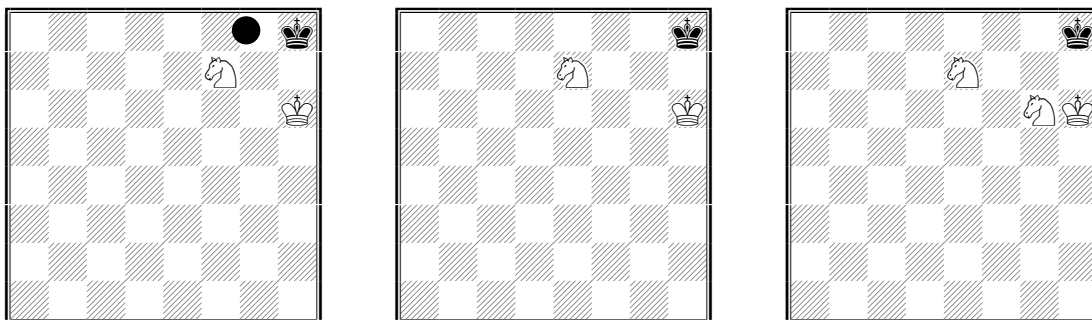
São técnicas de xeque-mate em finais de partida onde não existe mais peões, esses finais desenvolvem os primeiros fundamentos de conjunto, espaço, tempo, geometria e formação de planos.

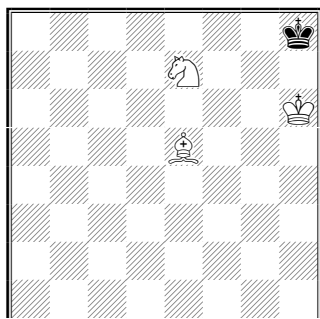
Material mínimo para dar xeque-mate

Analisando o raio de ação do Rei, observamos que a posição mais desfavorável para ele é o canto do tabuleiro, onde seu espaço se reduz a apenas três casas.

Para dar xeque-mate em um Rei na casa mais desfavorável, precisamos atacar quatro casas: uma para dar xeque e as outras três para que ele não possa fugir do xeque.

Como sempre podemos contar com o auxílio do Rei (oposição), ficando assim apenas duas casas.
Logo, para dar xeque-mate, precisamos de uma ou de mais peças que ataquem essas duas casas ao mesmo tempo.
Analisaremos as quatro peças: Dama, Torre, Cavalo e Bispo.

DAMA – se observarmos o raio de ação da Dama, verificamos que ela consegue, sozinha, atacar as duas casas necessárias para se dar xeque-mate.

TORRE – o mesmo acontece com a Torre. Sozinha ela consegue atacar as duas casas.

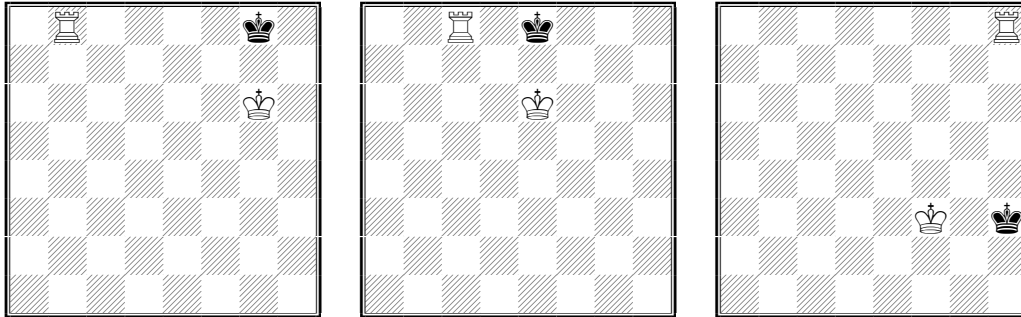
BISPO – com a peça Bispo não é possível atacar as duas casas necessárias para se dar xeque-mate na casa mais desfavorável do Rei. O Bispo sozinho não consegue atacar duas casas consecutivas (uma ao lado da outra) ao mesmo tempo.

Porém com os dois bispos junto é possível dar xeque-mate.

CAVALO – assim como o Bispo o cavalo sozinho não consegue atacar duas casas ao mesmo tempo.

Apesar de parecer possível dar xeque-mate com os dois cavalos junto o mate só acontecerá se o jogador realizar um lance errado. Portando não é uma jogada forçada.

Porém se for um Bispo e um cavalo poderemos atacar as duas casas ao mesmo tempo. Apesar de ser um xeque-mate muito difícil de aplicar, para quem está iniciando, um bom jogador deverá aprender.

Assim com o estudo das peças podemos montar o seguinte quadro:

5.1 – Rei contra Rei + Torre	= força mate
5.2 – Rei contra Rei + Dama	= força mate
5.3 – Rei contra Rei + Bispo + Bispo	= força mate
5.4 – Rei contra Rei + Bispo + Cavalo	= força mate
5.5 – Rei contra Rei + Cavalo + Cavalo	= não força mate

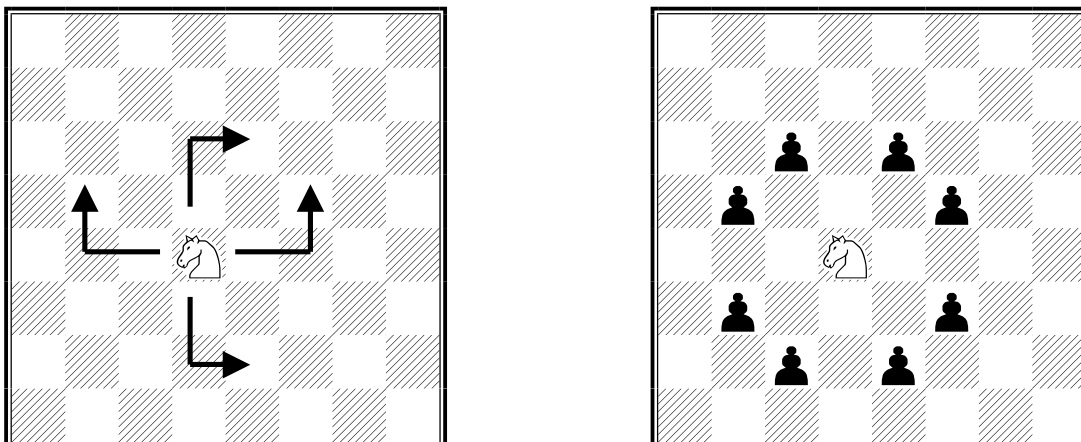
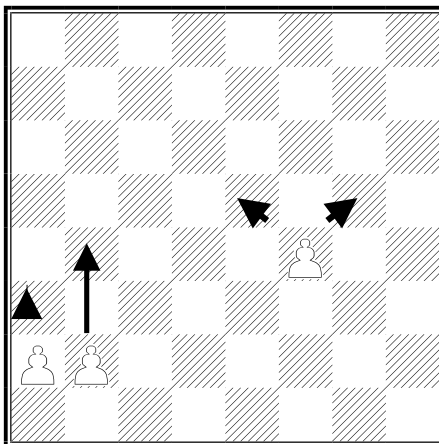
5.1 – Rei x Rei + Torre:

Quando um jogar entra em uma posição característica de mate elementar a regra do jogo de xadrez lhe impõe a condição de dar xeque-mate em um máximo de 50 lances, empatando a partida se ele ultrapassar o limite de lances.

- Essa técnica consiste basicamente em trancar o Rei adversário em um dos lados do tabuleiro (colunas a ou h e fileiras 1 ou 8).

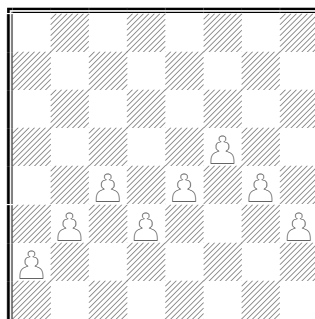
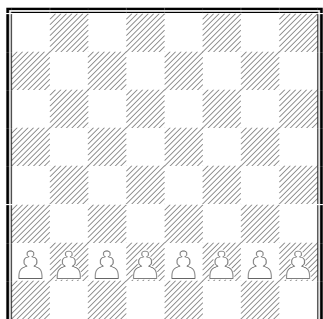
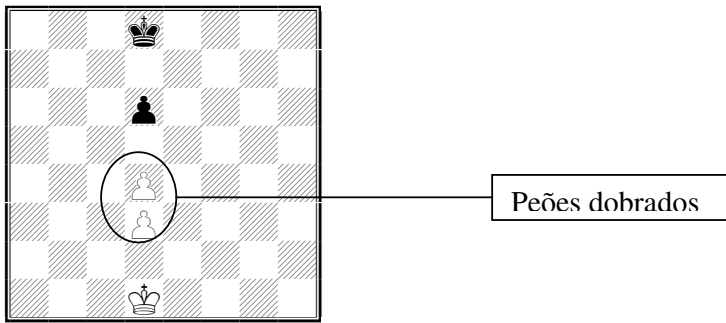
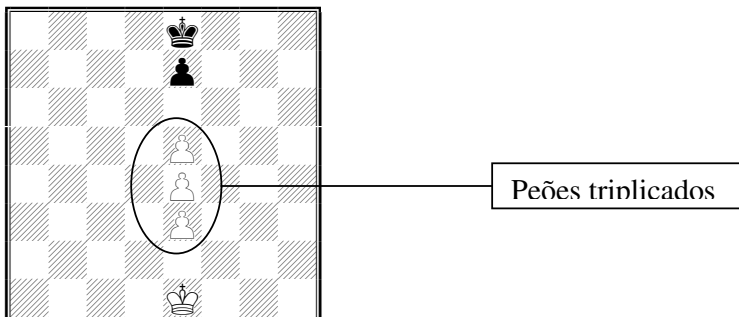
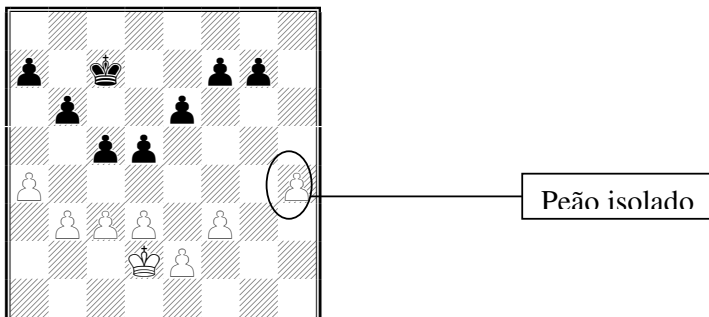
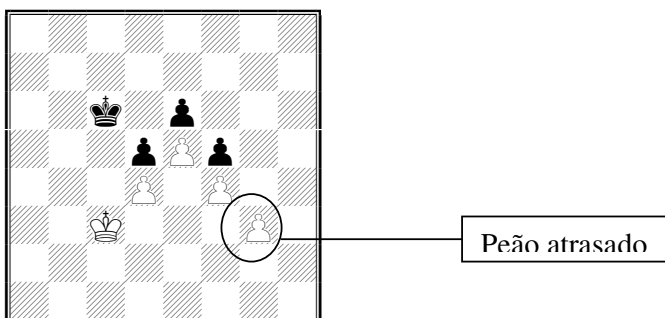
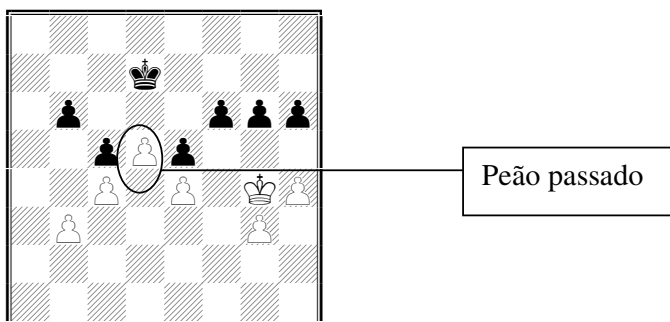
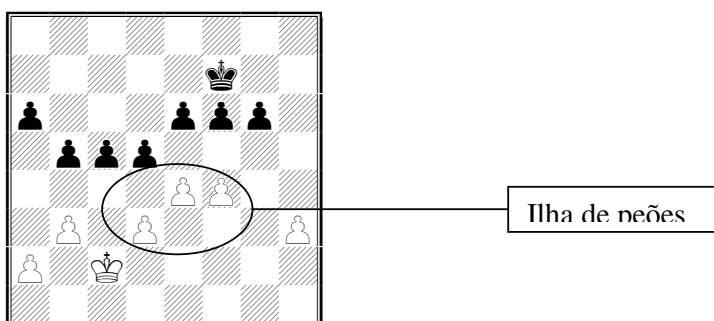
- Usar a regra da oposição entre os Reis, o Rei é fundamental para o mate, pois a torre sozinha jamais dará mate.

- A torre têm o papel de aprisionar o Rei adversário em uma das laterais do tabuleiro e entrar no "momento certo" para dar o mate.

- Rei e torre devem trabalhar juntos para que o mate possa ser feito em menos lances possíveis conforme a posição inicial.

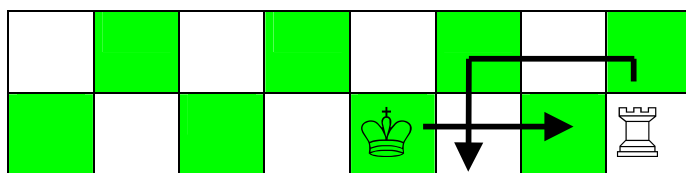
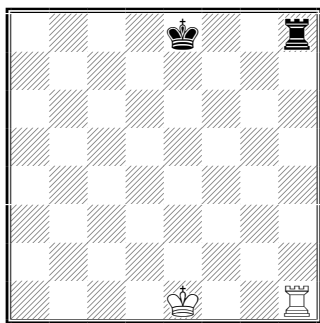
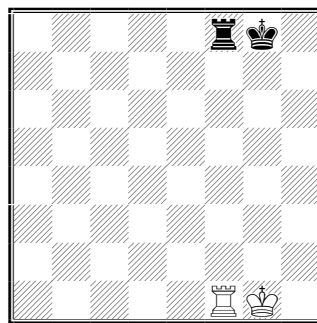
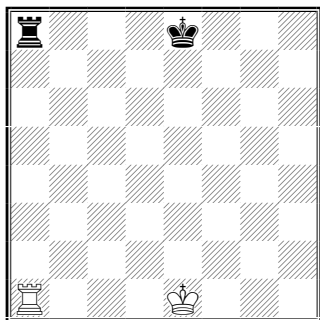
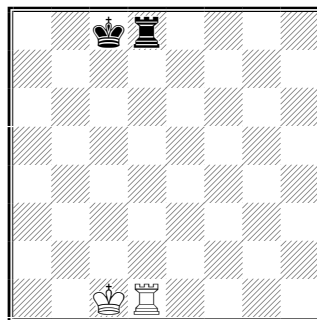
3.5 – CAVALO: O movimento do cavalo é típico somente a ele mesmo pois nenhuma peça tem o movimento igual ou similar a ele. É a única peça que pode pular sobre as outras, pode avançar e retroceder no tabuleiro e captura somente na casa de destino. Seu movimento é chamado de L, pois desenha um L quando se movimenta. Tecnicamente descrevendo o seu movimento é duas casas para coluna ou fileira e uma para a esquerda ou direita. O cavalo sempre terminará seu movimento em cor contrária a casa inicial.

3.6 – PEÃO: Movimenta-se uma casa de cada vez (com exceção da primeira vez onde opcionalmente pode mover duas casas), somente para frente, não sendo permitido nunca que retroceda. Não pula por cima de outras peças e é a única peça do xadrez que movimenta de uma maneira e captura de outra. A captura é feita uma casa em diagonal a partir do ponto onde estiver.

Considerado a peça de menor poder durante a partida e usado para romper posições e abrir espaço para as peças maiores poderem atuar, os peões são um caso de estudo a parte do xadrez por sua complexidade.

6 - ESTRUTURA DE PEÕES

Um peão sozinho não tem poder nenhum no jogo e não oferece maiores problemas ao adversário, por sua característica de captura (em diagonal) uma estrutura bem armada de peões pode se tornar uma muralha intransponível.

6.1 – Peões dobrado – são dois peões na mesma coluna, são peões fracos, pois um interrompe o outro e não se protegem.

6.2 – Peões triplicados – são três peões na mesma coluna.

6.3 – Peões isolados – são peões fracos pois estão afastados da cadeia, tornam-se desprotegidos.

6.4 – Peões atrasados – são todos os peões que tem por função defender os demais, são os últimos da estrutura, se forem capturados a estrutura se comprometerá, por isso são peões fracos se não estiverem defendidos.

6.5 – Peões passados – todo peão passado de uma estrutura é um peão forte pois significa que ele não entra em confronto com peões adversários, facilitando a sua movimentação e possibilitando reais condições de coroação.

6.6 – Ilhas de peões – são grupos de peões que não estão ligados, tornam-se peões fracos pois não se alto defendem como numa estrutura normal.

7 – MOVIMENTOS EXTRAORDINÁRIOS

São movimentos especiais, que ocorrem sob determinadas condições e que contradizem a regra.

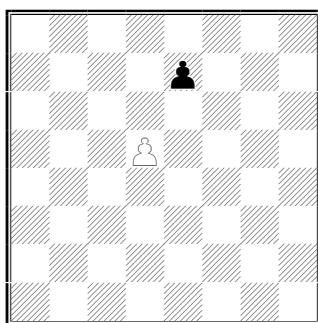
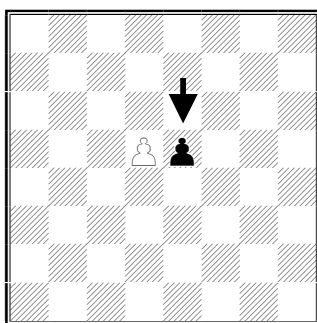
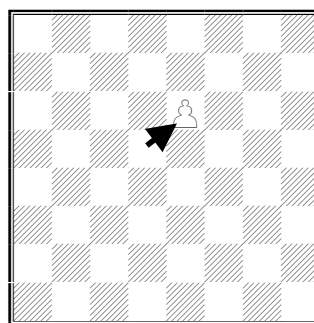
7.1 – ROQUE

É um movimento que tem por objetivo a proteção do Rei, é considerado movimento especial por ser a única vez em que o Rei poderá mover duas casas numa mesma jogada e também a única vez em que duas peças participam de um único movimento, no caso, o Rei e a Torre. O movimento consiste em deslocar o Rei duas casas para qualquer lado da fileira (a partir de sua casa inicial), e então a torre é posicionada ao lado do Rei passando por cima do mesmo.

antes do roque pequeno das brancas

depois

antes do roque grande das brancas

depois

Condições para que o roque possa ser efetuado:

- Não pode haver peça entre o Rei e a Torre, para o lado em que se deseja rocar.
- O Rei e a Torre não podem ter sido movimentados.
- O Rei não pode estar em xeque no momento do roque.
- O Rei não pode, durante o roque, passar por alguma casa que esteja atacada por peça adversária.
- O Rei não pode acabar o roque em casa atacada por peça adversária.

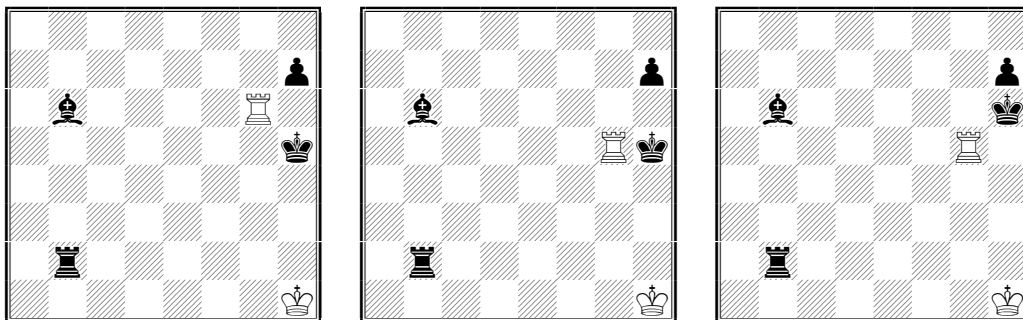
7.2 – CAPTURA NA PASSAGEM

É um movimento especial realizado por peões, que consiste em realizar uma captura de um peão que, ao mover duas casas direto (mov. Inicial), para ao lado de um peão adversário (quinta fileira). Este então poderá realizar a captura como se o peão tivesse movido somente uma casa. A captura na passagem somente poderá ser efetuada imediatamente após ocorrer à situação, não sendo permitido a tentativa em lances posteriores.

posição inicial — movimento de 2 casas parando na 5ª fileira — captura como tivesse movido apenas uma casa

7.3 – COROAÇÃO

Quando um peão atinge a oitava fileira (brancas) ou a primeira fileira (pretas), ele pode ser substituído por qualquer peça, menos por ele mesmo ou por um Rei, não interessando se a peça ainda está em jogo ou foi capturada. A coroação é obrigatória feita imediatamente ao movimento e por todos os peões brancos ou pretos que atravessarem o tabuleiro.

8.0 – CASOS DE EMPATE

8.1 – **Comum acordo** – pode ocorrer a qualquer momento de uma partida e consiste na simples proposta de empate feita por um dos jogadores e aceita pelo outro jogador.

8.2 – **Xeque perpétuo** – ocorre sempre que um dos jogadores puder manter o Rei adversário continuamente em xeque, sem que possa ser evitado.

As brancas estão inferiorizadas e usam do artifício do xeque perpétuo para provocar o empate. A torre nunca poderá ser capturada pelo Rei preto ou pelo peão pois provocará afogamento do Rei branco.

8.3 – **Repetição de diagrama** – consiste em repetir em qualquer momento de uma partida uma posição idêntica por três vezes. Isso pode acontecer de forma alternada ou consecutiva, sendo em qualquer um dos casos decretado o empate, quando solicitado por um dos jogadores.

8.4 – **Afogamento** – ocorre quando um jogador não puder mover nenhuma peça, não estiver com o rei atacado e não puder mover o rei.

8.5 **– Empate técnico** – ocorre quando um dos adversários não tiver material suficiente para forçar mate, ou quando ultrapassar determinado número de lances limites com material (normalmente segue-se a orientação da regra oficial que são de 50 lances para o mate).

9.0 – DA NOTAÇÃO ALGÉBRICA

Para seus torneios e matches, a FIDE reconhece apenas um sistema de notação, o algébrico, e recomenda seu uso para uniformizar a notação na literatura enxadrística e periódicos. Planilhas usando outra notação que não a algébrica, não podem ser usadas como evidência em casos em que normalmente a planilha de um jogador é usada. O árbitro deve alertar o jogador usando uma notação diferente da algébrica.

Descrição do Sistema Algébrico

9.1 – Cada peça é indicada por sua primeira letra, uma letra maiúscula, vinda de seu nome.

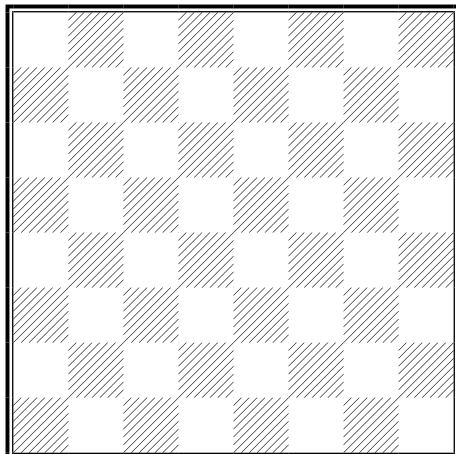
Exemplo:	R para Rei	D para Dama	T para Torre
	B para Bispo	C para Cavalo	

OBS – Em competições internacionais, cada jogador está livre para usar a primeira letra do nome da peça em sua língua. Ex: F – Fou (Bispo em francês), L – Loper (Bispo em Holandês).
Em periódicos impressos, o uso de figurinos para cada peça é recomendado.

9.2 – Peões não são indicados por sua primeira letra, mas são reconhecidos pela ausência da mesma. Exemplo: e5, d4, a5.

9.3 – As oito colunas são indicadas por letras minúsculas, a, b, c, d, e, f, g, h, respectivamente.

9.4 – As oito fileiras são numeradas, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, respectivamente.

9.5 – Como conseqüência das regras anteriores, cada uma das 64 casas é invariavelmente indicada por uma única combinação de uma letra com um número.

9.6 – Cada lance de uma peça é indicado por:

a) A primeira letra do nome da peça em questão e
b) A casa de chegada.

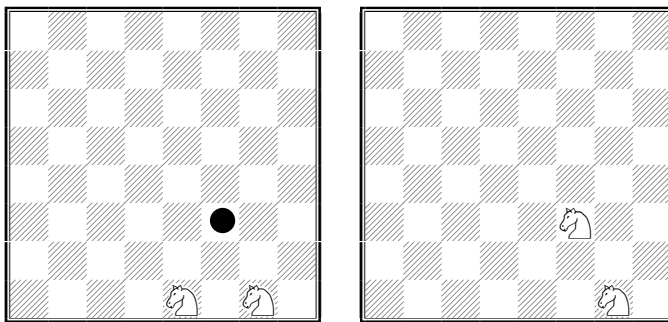
Não há hífen entre (a) e (b). Ex: Be5 (Bispo move para casa e5), Cf3 (Cavalo move para casa f3), Td1 (Torre move para casa d1). No caso dos peões, apenas a casa de chegada é indicada. Ex: e5, d4, a5.

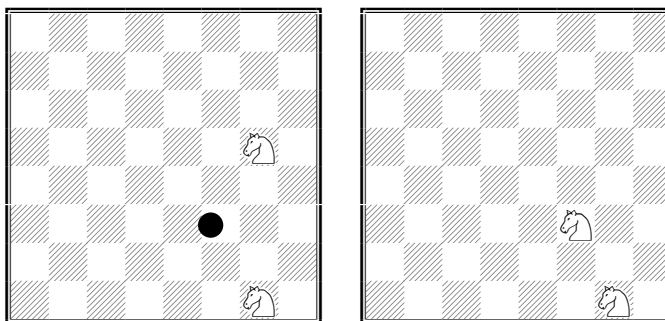
9.7 – Quando uma peça captura, um 'x' é inserido entre:

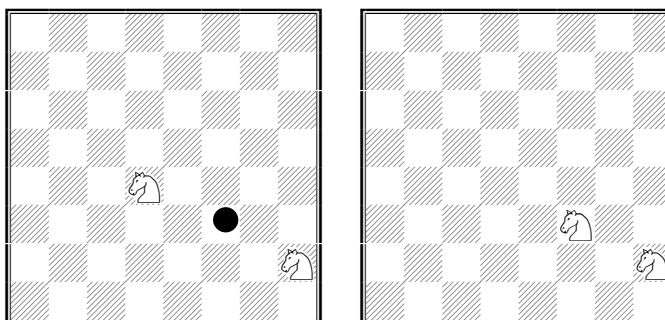
a) A primeira letra do nome da peça em questão e
b) A casa de chegada.

Exemplos: Bxe5 (Bispo captura na casa e5), Cxf3 (Cavalo captura na casa f3)
Quando um peão captura, não apenas a casa de chegada é indicada, mas também a coluna de saída, seguida de um 'x'. ex: dxe5 (peão da coluna d captura na casa e5). No caso de uma captura 'en passant', a casa de destino é dada seguida das letras 'e.p.' Ex: exf3 e.p.

9.8 – Se duas peças idênticas podem se mover para a mesma casa, a peça que é movida é identificada como segue:

1) Se ambas as peças estão na mesma fileira:
   a) a primeira letra do nome da peça,
   b) a coluna de saída, e
   c) a casa de chegada

Ex: Tanto o cavalo de e1 como o cavalo de g1 podem ir para a casa f3, no exemplo que se segue quem moveu foi o cavalo de e1 ficando a nomenclatura Cef3. No caso de uma captura o 'x' é acrescentado entre (b) e (c) ficando: Cexf3.

2) Se ambas as peças estão na mesma coluna:
   a) a primeira letra do nome da peça,
   b) a fileira de saída, e
   c) a casa de chegada

Ex: Tanto o cavalo de g1 como o cavalo de g5 podem ir para a casa f3, no exemplo que se segue quem moveu foi o cavalo de g5 ficando a nomenclatura C5f3. No caso de uma captura o 'x' é acrescentado entre (b) e (c) ficando: C5xf3

3) Se as peças estão em diferentes colunas e fileiras, o método (1) é preferível

Ex: Tanto o cavalo de d4 como o cavalo de h2 podem ir para a casa f3, no exemplo que se segue quem moveu foi o cavalo de d4 ficando a nomenclatura preferencial por regra Cdf3. No caso de uma captura o 'x' é acrescentado entre (b) e (c) ficando: Cdxf3.

9.8 – No caso de uma promoção de peão (coroação), o lance de peão é indicado seguido imediatamente pela primeira letra da peça escolhida.
Ex: d8D (peão foi promovido a Dama), f8C (peão foi promovido a Cavalo). Se o peão vai para a promoção capturando. Ex: exf8D (peão de e captura em f8 sendo promovido a Dama).

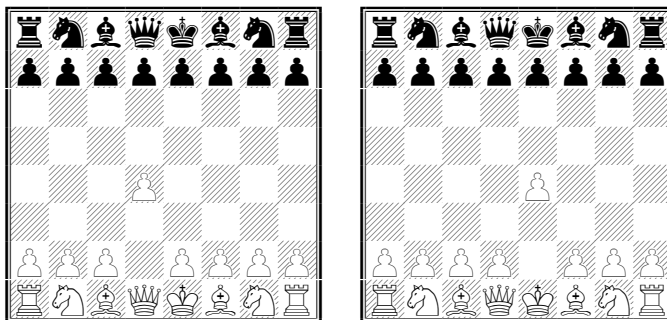
9.9 – Abreviações essenciais

0-0	Roque pequeno	Com a Torre de h
0-0-0	Roque grande	Com a Torre de a
X	Captura	Ex: Cxf3
+	Xeque	Ex: Cxf3+
++	Xeque-mate	Ex: Cxf3++
e.p.	En passant	Ex: exf3 e.p.

9.10 – Ficha de notação de uma partida de xadrez.

FEDERAÇÃO CATARINENSE DE XADREZ **Confederação Brasileira de Xadrez**					
Torneio				Data	
Brancas Nome:			Negras Nome:		
01			34		
02			35		
03			36		
04			37		
05			38		
06			39		
07			40		
08			41		
09			42		
10			43		
11			44		
12			45		
13			46		
14			47		
15			48		
16			49		
17			50		
18			51		
19			52		
20			53		
21			54		
22			55		
23			56		
24			57		
25			58		
26			59		
27			60		
28			61		
29			62		
30			63		
31			64		
32			65		
33			66		

10 – PRINCÍPIOS BÁSICOS DE ABERTURA.

- O sucesso da abertura depende do controle do centro do tabuleiro. No início avance o peão de d ou e, duas casas sempre que possível.

Nas duas aberturas o peão está no centro do tabuleiro e liberando espaço para o desenvolvimento do Bispo. A abertura do peão do Rei (e4) é a mais indicada para iniciantes porque libera o Bispo do lado do Roque pequeno.

- Desenvolva suas peças o mais rápido possível. Isso significa fazer um número mínimo de lances de peão, e não jogar com a mesma peça mais de uma vez. Três lances de peão devem ser sua cota para os dez primeiros lances de uma partida, os restantes devem ser empregados para o desenvolvimento de peças.

- Acione os Cavalos e Bispos antes da Dama e das Torres. As incursões prematuras da Dama geralmente terminam mal. O roque deve ser feito o quanto antes.

- Evite descuidos, essa regra fundamental separa o principiante do jogador, para evitar descuidos observe sempre:

- Se o último lance de seu adversário contém qualquer ameaça da qual você precisa se proteger.
- Se seu adversário deixou peças desprotegidas que você possa capturar ou atacar.
- Se as peças adversárias que estão desprotegidas não fazem parte de uma armadilha.

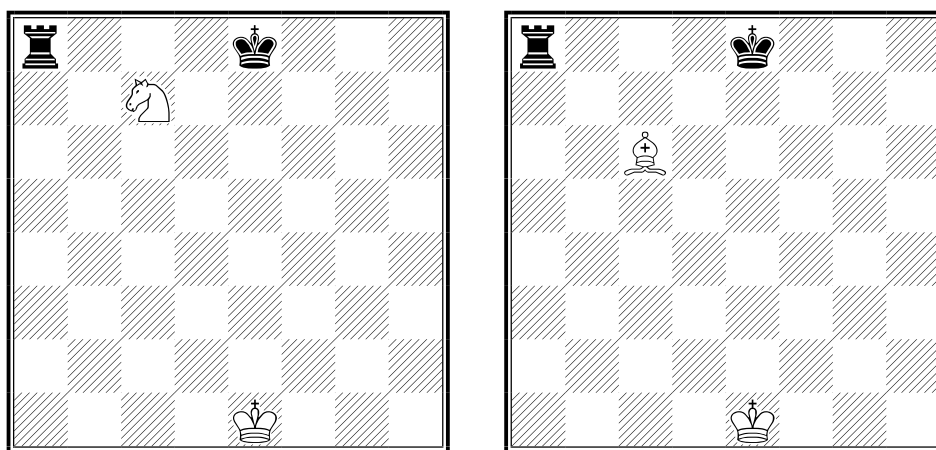
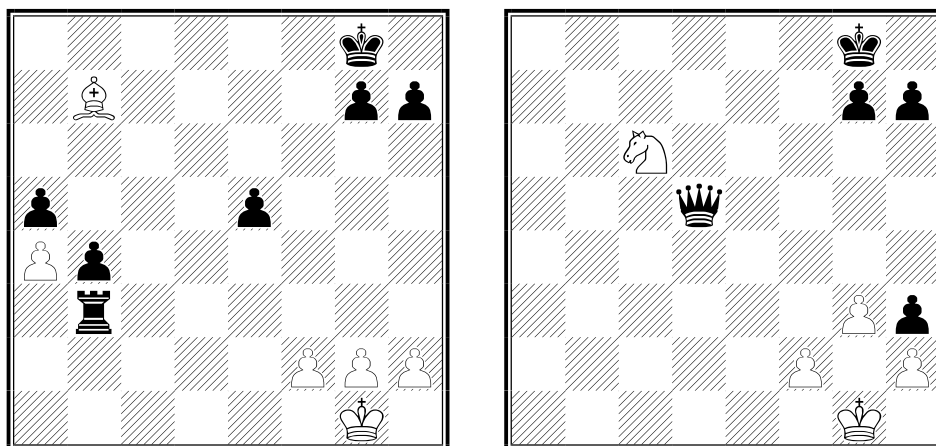
- Tente assumir a iniciativa e pressionar o adversário. As maneiras de faze-lo incluem:

- ocupar primeiro uma coluna aberta
- escolher o ponto e o momento da ruptura de peões
- evitar movimentos com os peões que estiverem protegendo o Roque

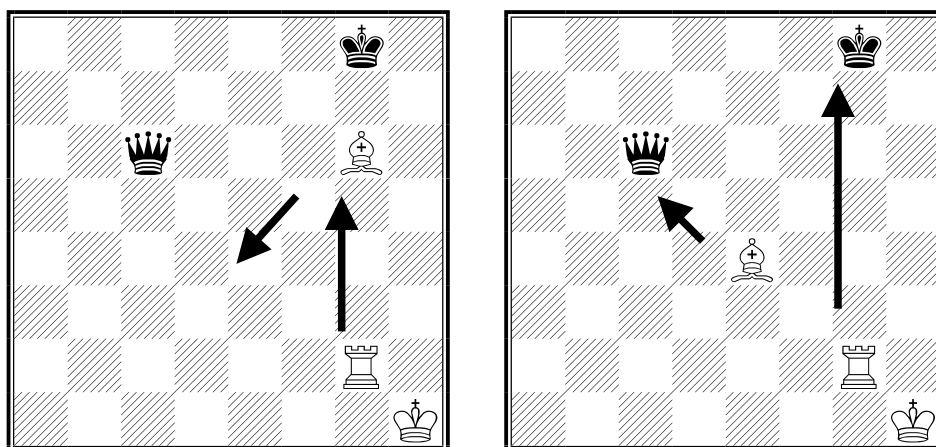
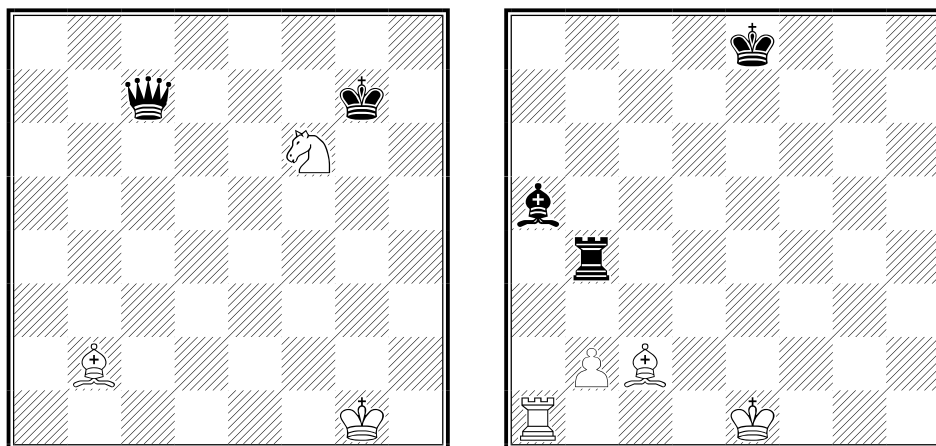
11 – TEMAS DE COMBINAÇÃO

Combinação é uma seqüência de lances que um jogador desenvolve para conseguir algum tipo de vantagem. Quando jogamos com alguém, não devemos esperar que as peças adversárias sejam capturadas sem esforço.

11.1 – ATAQUE DUPLO

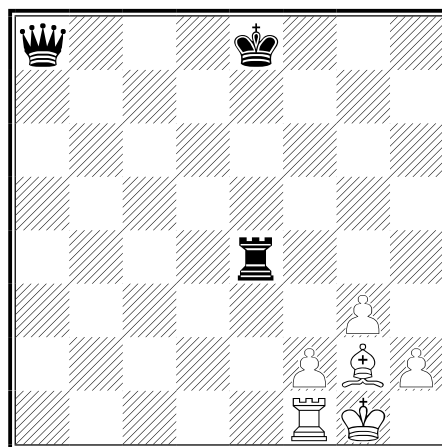
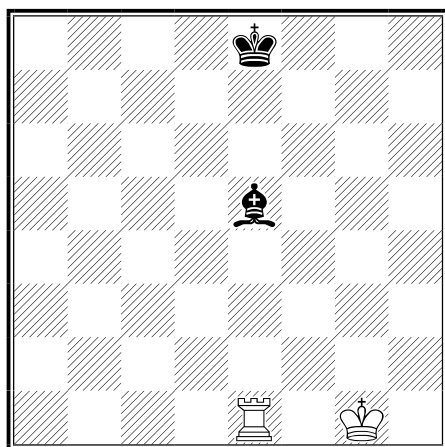
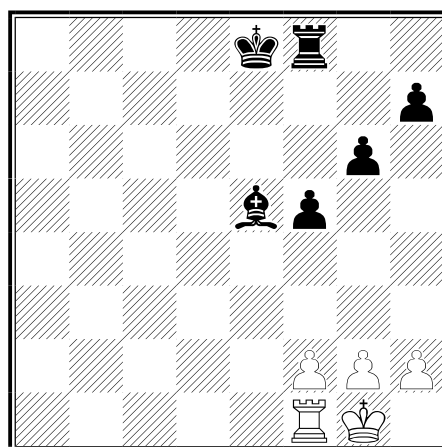
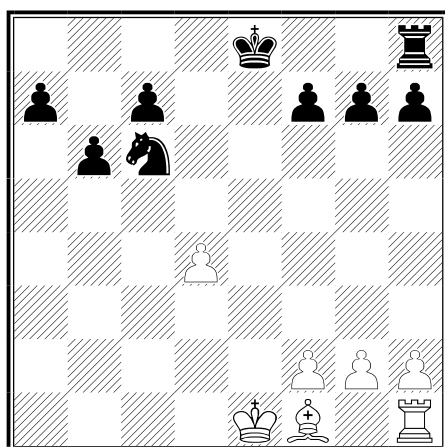
Este é um dos temas que acontece com muita freqüência nas partidas de xadrez. "Ataque duplo" é a denominação dada a um ataque a duas peças adversárias por uma peça de menor valor. Quando o ataque duplo envolve o rei a perda de material é inevitável.

Exercícios: resolva as posições seguintes. Brancas jogam e ganham material.

Quando é um peão que realiza o ataque duplo chamamos de garfo.

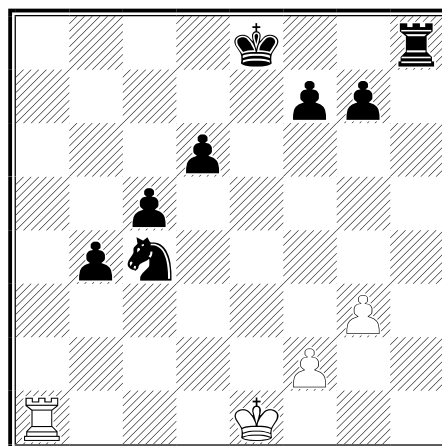
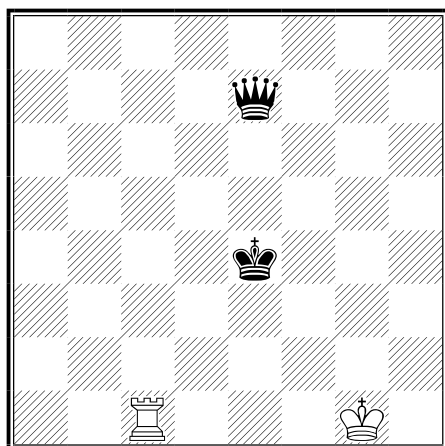
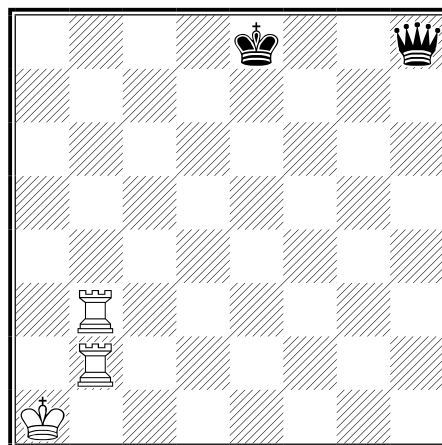
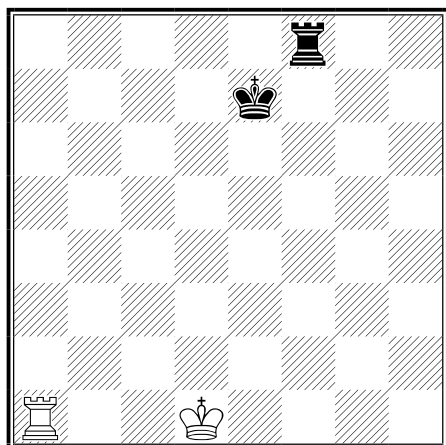
11.2 – XEQUE DESCOBERTO

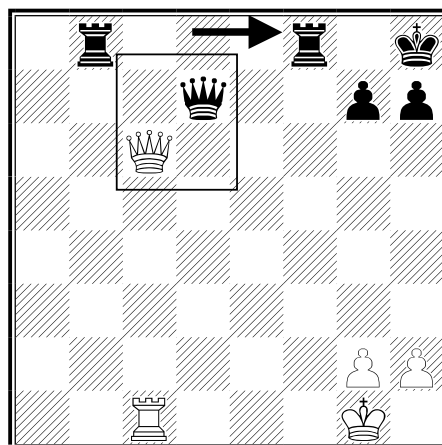
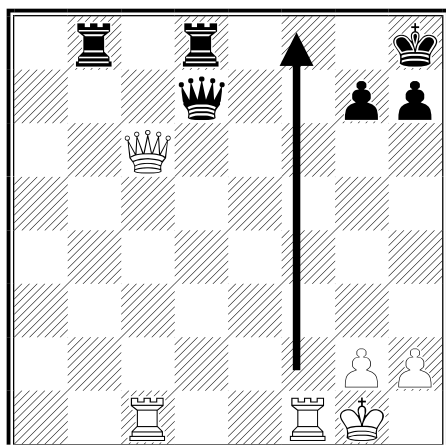
É uma outra forma de ataque duplo para se ganhar material.

Exercícios: no primeiro diagrama brancas jogam e no segundo pretas jogam.

11.3 – CRAVADA DE PEÇAS

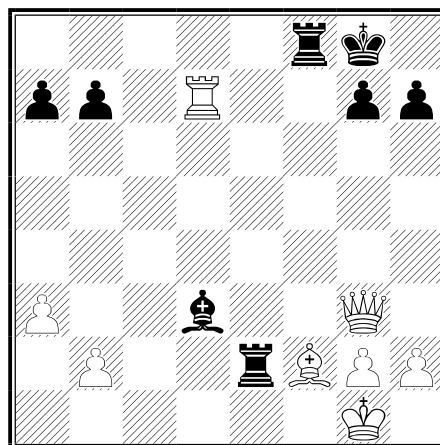
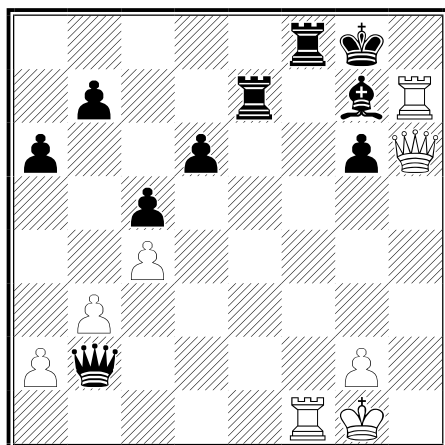
Uma peça está "cravada" quando não pode ser movimentada, pois deixaria uma peça de maior valor desprotegida. A cravada de peça visa à imobilização da peça adversária ou a vantagem material.

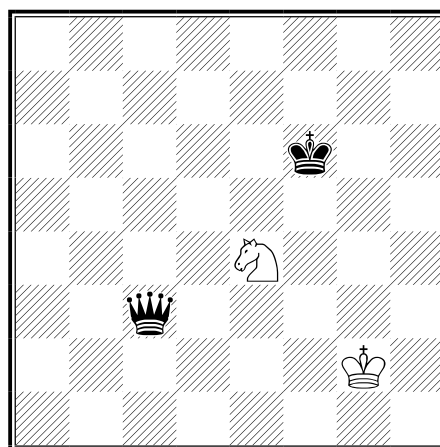
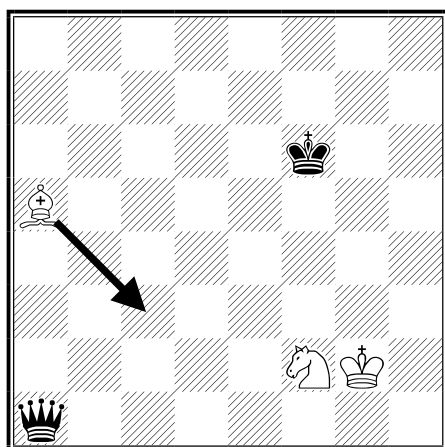
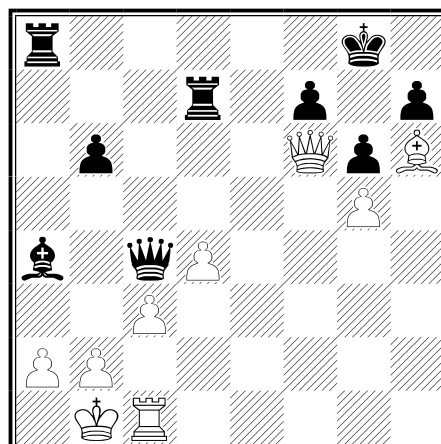
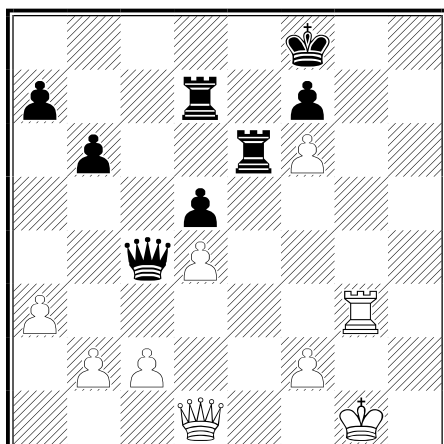
a) Cravada absoluta – é quando o rei está atrás da peça cravada.

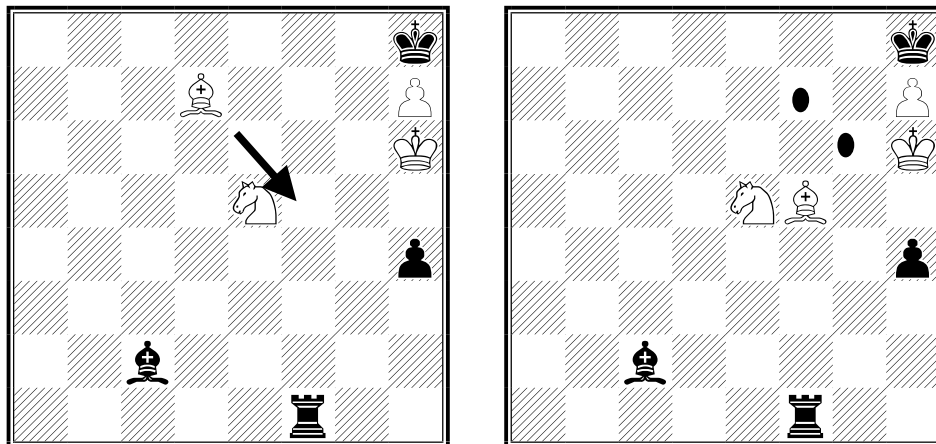
b) Cravada relativa – é quando outra peça, fora o rei, encontra-se atrás da peça cravada.

Exercícios: brancas jogam

11.4 – RAIO X

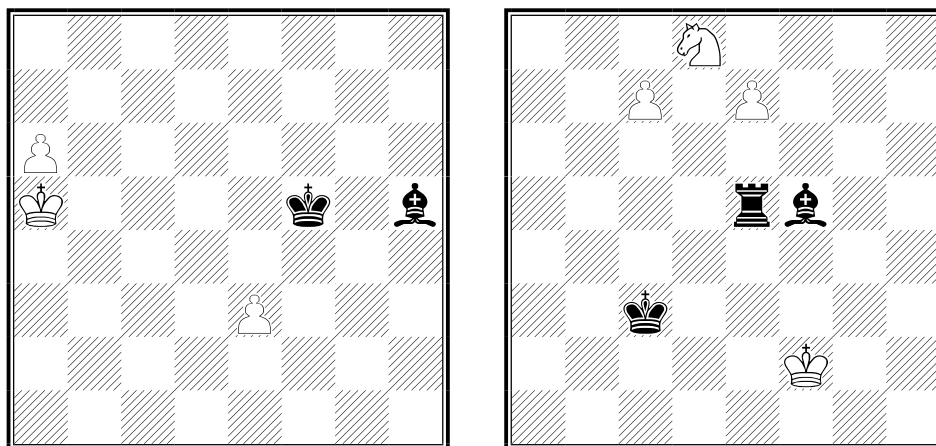
O “raio X” nada mais é do que uma cravada ao inverso. Na cravada, uma peça ameaça duas peças inimigas ao longo de uma linha em que exerce sua influência, e a peça inimiga de menor valor serve de escudo para amais valiosa. No raio X, a peça de maior valor está diretamente ameaçada. Deve-se retira-la deixando a peça de menor valor exposta à captura.

Exercício: no primeiro diagrama pretas ganham a torre branca, no segundo diagrama brancas ganham a dama preta.

11.5 – DESVIO

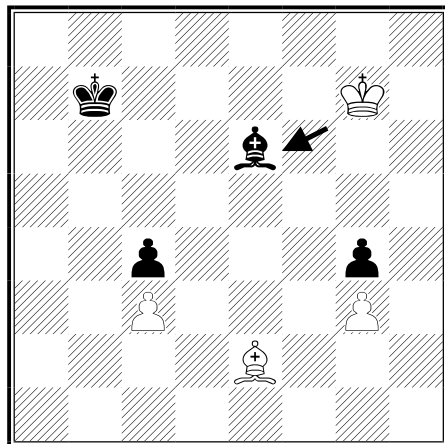
O "desvio" tem como objetivo "distrair" alguma peça adversária que esteja executando uma função importante. Para que o desvio seja forçado, deve haver algum tipo de ameaça.

Exercícios:

No primeiro diagrama brancas jogam e ganham a partida (xeque-mate).
No segundo diagrama pretas jogam e ganham a partida.(xeque-mate).

11.6 – ATRAÇÃO

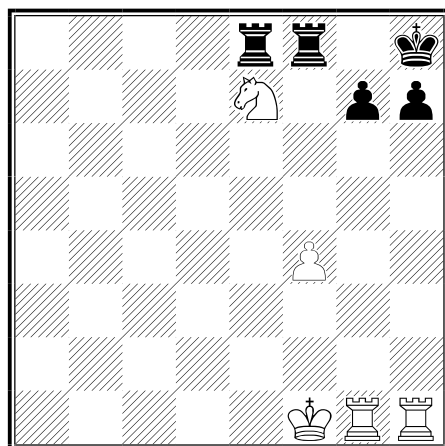
Ocorre quando as peças são forçadas a ir para as casas que não oferecem segurança.

Exercícios: no primeiro diagrama brancas ganham, no segundo pretas ganham.

11.7 – INTERCEPTAÇÃO

A dama, torres e bispos são peças com um grande raio de ação, podendo atacar ou defender a longa distância. Na interceptação a idéia básica é fazer com que uma peça adversária limite o raio de ação de outra que tenha uma função importante.

Cavalo ameaça mate em g6 (casa em que o bispo preto domina) e f7 (casa em que a torre preta domina), bispo branco soluciona o problema jogando em f5.

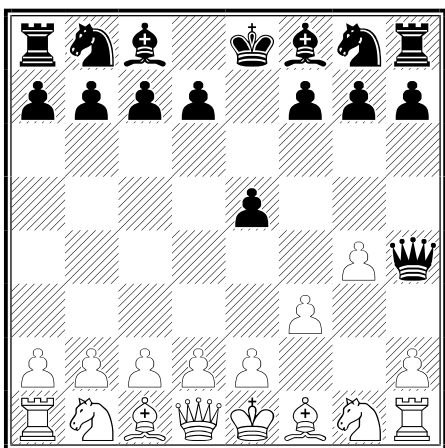
Exercícios: brancas jogam e ganham.

11.8 – PEÇA SOBRECARREGADA

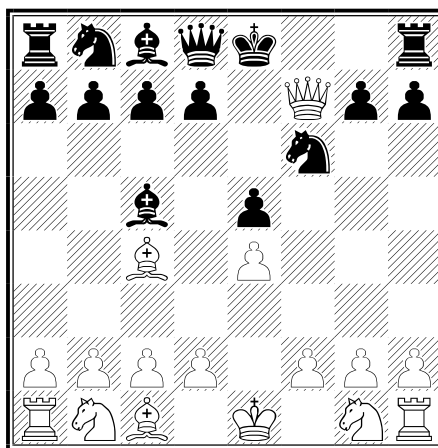
Uma peça não defende com eficiência duas ou três peças simultaneamente. Em situações deste tipo, dizemos que a peça está “sobrecarregada”.

O Bispo preto defende os dois peões, porém o Rei branco ameaça um ataque a este Bispo tirando a defesa.

11.9 – SACRIFÍCIO

O “sacrifício” é a entrega de material, visando conseguir vantagem mais tarde.

12 – EXEMPLOS DE PARTIDAS COM MATES CLÁSSICOS

1 – Mate do louco:

1.g4 e5
2.f3 Dh4++

2 – O mate do Pastor

1. e4 e5
2. Bc4 Bc5
3. Dh5 Cf6
4. Dxf7++

13 – Bibliografia

TIRADO, Augusto C.S.B. e SILVA, Wilson. **Meu Primeiro Livro de Xadrez.** Curitiba: Editora Gráfica Expoente Ltda, 1995.

FILHO, Luiz Ruppel B. **Curso Básico Xadrez Escolar.** Copyright, 1994.

CALLEROS, Carlos. **Xadrez Introdução à Organização e Arbitragem.** Curitiba: Copyright, 1998.

MENDES, Silvio. **Cartilha de Xadrez.** Manaus: La Salle, 1993.

KOHL, Dieter Hans Bruno. **História do Xadrez Postal.** São José, SC: Editora Canarinho Ltda., 1987.

SEGAL, Alexandru Sorin. **Fundamentos de Tática.** São Paulo: Editora Columbia. 1982.

WWW: http:// www.clubedexadrez.com.br